A startup EduDesign foi contratada pela escola Atena para desenvolver uma solução tecnológica educacional.

A gestora escolar relatou que precisa de um aplicativo para gerenciar as notas dos estudantes e de uma comunicação mais direta com os responsáveis pelos alunos.

Seguindo as etapas do Design Thinking, a equipe da startup desenvolveu um protótipo do aplicativo, mas não sabe se atende às expectativas reais dos envolvidos. Quais estratégias você utilizaria para a solução deste desafio?

Eu utilizaria a estratégia da validação do protótipo, que serve para entender se o produto atende as necessidades desejadas pelo publico alvo, ou seja, gestores, professores e demais funcionários de escolas, além dos pais e responsáveis pelos alunos. Nesta etapa deve-se estar em contato direto com o cliente. Na fase de validação temos a matriz de feedback, onde são apontados os pontos positivos, pontos negativos, oportunidades e sugestões para identificar falhas e melhorias.